

Asah Kreativitas Kelompok Remaja Masjid Melalui Pelatihan Canva

Sugeng Murdowo^{1*}, Wafi Arifin², Wahjono², Syahrul Afrianto², Desta Surya Rizki²

¹Komputerisasi Akuntansi, AMIK Jakarta Teknologi Cipta Semarang, Jl. Kelud Raya No.19, Bendan Ngisor, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang,

sugengmurdowo0298@gmail.com

²Manajemen Informatika, AMIK Jakarta Teknologi Cipta Semarang, Jl. Kelud Raya No.19, Bendan Ngisor, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang,

wafi-arifin0609@gmail.com, wahyono.amikjtc@gmail.com,

syahrulafriyanto@gmail.com, suryadesta18@gmail.com

*Korespondensi: sugengmurdowo0298@gmail.com

Diterima: 28 Oktober 2025 ; Review: 3 November 2025 ; Disetujui: 1 Desember 2025 ; Diterbitkan: 25 Desember 2025

Abstract

Youth play a vital role in the development of a nation. Those with high levels of productivity need to be facilitated and empowered so that their potential can be maximized. Digital literacy has now become an essential skill not only for academics but also for the general public. A strong understanding of digital literacy is necessary to optimize the use of text, numerical data, and technology in both learning and daily activities. The implementation of this program involves the participation of mosque youth groups in addressing existing challenges, particularly the need for training on the use of technology that can generate positive impacts. The methods applied include observation, socialization, training, mentoring, and evaluation. The evaluation through discussion revealed the enthusiasm of the partners in participating in the training activities. Meanwhile, the questionnaire results indicated that the partners recognized the benefits of the program and the supporting facilities provided for digital literacy activities, with a satisfaction rate of 100%.

Keywords : Canva, Digital Literacy, Poster, Mosque Youth

Abstrak

Remaja memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Remaja dengan tingkat produktivitas yang tinggi perlu difasilitasi dan diberdayakan agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang secara optimal. Literasi digital kini menjadi keterampilan esensial bagi akademisi maupun masyarakat umum. Pemahaman yang baik terhadap literasi digital diperlukan agar mampu mengoptimalkan penggunaan teks, numerik, dan teknologi dalam pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan peranan kelompok remaja masjid dalam menjawab tantangan masalah yang dihadapi yakni terkait dengan diperlukan adanya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh kelompok remaja masjid yang memiliki nilai positif. Metode pelaksanaan yang dilakukan meliputi observasi, sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Evaluasi kegiatan dari diskusi menunjukkan

antusiasme mitra dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil dari kuesioner penilaian menunjukkan mitra merasa kebermanfaatan program dan fasilitas bantuan sarana prasarana yang diberikan dalam menunjang kegiatan literasi digital dan prosentase yang diperoleh 100%.

Kata kunci : Canva, Literasi Digital, Poster, Remaja Masjid

1. PENDAHULUAN

Remaja memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Remaja dengan tingkat produktivitas yang tinggi perlu difasilitasi dan diberdayakan agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang secara optimal (Nugroho, 2021). Upaya ini juga dapat berkontribusi dalam menekan angka kenakalan remaja. Sebagai generasi penerus bangsa, remaja harus dibekali dengan keterampilan yang memadai agar mampu bersaing di tingkat global. Keberadaan remaja tersebar di berbagai wilayah Indonesia, baik di perkotaan maupun di pedesaan yang memiliki keterbatasan fasilitas (Elsyam & Haj, 2024). Oleh karena itu, semua remaja di Indonesia berhak memperoleh kesempatan yang setara dalam pengembangan keterampilan. Penguatan kapasitas keterampilan remaja perlu dioptimalkan, khususnya bagi mereka yang masih memiliki keterbatasan akses. Dengan memperluas peluang pelatihan keterampilan, manfaat yang dihasilkan dapat dirasakan secara merata oleh masyarakat (Abdul Aziz et al., 2024).

Literasi digital kini menjadi keterampilan esensial bagi akademisi maupun masyarakat umum. Pemahaman yang baik terhadap literasi digital diperlukan agar mampu mengoptimalkan penggunaan teks, numerik, dan teknologi dalam pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Perkembangannya tidak hanya berdampak pada pendidikan formal, tetapi juga pada pendidikan nonformal dan informal (Kusuma & Ixfina, 2023). Faktor pengalaman, akses teknologi, dan tingkat pendidikan memengaruhi kemampuan literasi digital, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, produktivitas, serta memberikan berbagai kemudahan dan keuntungan (Kusumadinata et al., 2023).

Masalah utama yang dihadapi pengurus remaja masjid adalah keterbatasan keterampilan dalam desain grafis, editing video, dan manajemen data. Kekurangan ini menghambat mereka dalam menghasilkan konten dakwah maupun sosial yang menarik, serta dalam mengelola informasi masjid secara efektif. Padahal, di era komunikasi modern, visual dan video menjadi media penting untuk menarik perhatian jamaah, khususnya generasi muda. Tanpa penguasaan keterampilan tersebut, partisipasi jamaah berpotensi menurun dan fungsi masjid sebagai pusat kegiatan keagamaan dan sosial menjadi kurang optimal.

Dari segi potensi wilayah indeks literasi digital untuk Provinsi Jawa Tengah masuk dalam kategori kurang memuaskan tahun 2021 (Kominfo, 2021)(Ramadhan, 2020). Oleh karenanya pentingnya suatu program literasi digital di tengah makin intensifnya penggunaan internet oleh masyarakat. Melalui pemanfaatan literasi digital dapat mengoptimalkan kebermanfaatan internet, salah satunya ditandai dengan potensi digital ekonomi (Nugroho, 2021; Prabowo et al., 2022).

Urgensi kegiatan pengabdian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan kapasitas digital pengurus remaja masjid agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Melalui pelatihan Canva, diharapkan pengurus remaja masjid dapat memberdayakan diri, mendorong kreativitas, serta memperkuat peran masjid dalam meningkatkan keterlibatan komunitas.

Sasaran peserta dari kegiatan ini adalah kelompok remaja masjid. Kelompok ini sudah berdiri dari tahun 2010, namun kegiatan masih dirasa pasif. Geliat kelompok remaja mulai terlihat di tahun 2020, diantaranya terdapat ide-ide kreasi yang memanfaatkan perangkat digital. Namun terdapat kendala yang mereka hadapi yakni minimnya fasilitas penunjang untuk mengoptimalkan hasil kreativitas kelompok remaja.

Canva, situs dan aplikasi, menawarkan berbagai alat untuk desain grafis dan publikasi digital. Canva, yang pertama kali dirilis pada tahun 2013, menjadi sangat populer karena mudah digunakan bahkan oleh pemula (Ayu Susilawati et al., 2024). Dengan tersedia melalui platform web, aplikasi desktop, dan perangkat seluler, pengguna dapat berkreasi kapan saja dan di mana saja (Nuryamin et al., 2024). Salah satu keunggulan utama Canva adalah kemudahan akses, ribuan template siap pakai, dan fitur yang membantu membuat konten visual tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis maupun premium berbayar yang dilengkapi dengan fitur tambahan yang lebih lengkap. Dalam dunia pendidikan, Canva kerap dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan teknologi dengan konsep design thinking (Poerna Wardhanie et al., 2021).

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini yakni sebagai fasilitator dalam mengasah ketrampilan kelompok remaja masjid untuk dapat menghasilkan desain grafis melalui pemanfaatan Canva.

2. ANALISIS SITUASI

Analisis situasi mitra dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana pengabdian. Mitra dalam kegiatan ini yakni kelompok remaja masjid di daerah Gisikdrono, Semarang. Teknik analisa yang dilakukan melalui observasi kunjungan secara langsung dan wawancara dengan perwakilan dari kelompok mitra.

Hasil analisa situasi kondisi mitra saat ini menunjukkan perlu adanya kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi bagi kelompok remaja masjid, hal ini bertujuan untuk mengarahkan aktifitas yang positif ketika kelompok remaja masjid berkumpul dan asik menggunakan perangkat mobile. Dan secara spesifik jenis kegiatan yang diinginkan yakni berkaitan dengan desain grafis, seperti membuat poster atau *flyer*. Poster atau *flyer* nantinya menjadi media komunikasi terkait dengan kegiatan masjid, semisal poster pengumuman pelaksanaan kajian yang akan diselenggarakan di masjid. Dari kegiatan itulah nantinya diharapkan muncul ide-ide kreatif kelompok remaja dalam menghasilkan karya positif.

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melewati beberapa tahapan, yakni observasi, sosialisasi, pelatihan dan evaluasi kegiatan. Gambar 1 menjelaskan tahapan dari kegiatan pelatihan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi dari pelaksanaan kegiatan disajikan pada bagian ini. Hasil dari tahap observasi dimulai dengan melakukan kegiatan analisis situasi kondisi mitra kemudian melakukan pemetaan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan mitra. Kegiatan pada tahapan ini berkunjung langsung ke lokasi mitra dan berdiskusi dengan mitra sasaran (Gambar 2).



Gambar 2. Kegiatan Diskusi Analisa Kondisi Mitra

Kegiatan selanjutnya berupa sosialisasi secara langsung dengan mitra. Melalui kegiatan sosialisasi ini, tim menawarkan beberapa solusi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra yang berkaitan dengan literasi digital. Sosialisasi meliputi pembentukan ruang digital dan variasi program yang akan diimplementasikan pada mitra yang berkaitan dengan bantuan fasilitas sarana prasarana yang akan diberikan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh tim pelaksana dan mitra, disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan pelatihan bertujuan untuk melibatkan partisipasi aktif mitra terkait dengan *knowledge sharing* sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan wawasan terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam upaya mengasah kreativitas. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kegiatan tim pelaksana memberikan bantuan berupa fitur Canva Pro berlangganan yang diberikan kepada kelompok remaja masjid di lingkungan mitra.

Tim pelaksana melakukan kegiatan pelatihan *soft skill* sebagai upaya pengembangan diri bagi kalangan remaja masjid dalam menghasilkan karya digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Harapannya mitra dapat menggunakan dan mengimplementasikan pemanfaatan teknologi informasi untuk mencari referensi dalam pembuatan poster maupun flyer sebagai upaya untuk memajukan kemakmuran masjid. Pada kegiatan pelatihan Canva ini tim memberikan bantuan berupa *upgrade Canva Pro*. Pelatihan Canva dimulai dengan pengenalan cara akses Canva, fitur-fitur yang terdapat pada Canva dan bagian akhir terkait dengan penggunaan Canva dalam menghasilkan karya kreasi. Suasana kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan tim pelaksana disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan

Tim pelaksana membantu remaja masjid melakukan kegiatan literasi digital dan membuat konten positif. Diskusi bersama setelah kegiatan dan pembagian angket kepada peserta mewakili tahap evaluasi kegiatan. Mencoba menangkap reaksi mitra terhadap program kegiatan melalui diskusi tim. Bantuan fasilitas yang diberikan untuk mendukung kegiatan literasi digital di kalangan remaja masjid mendapat sambutan yang sangat baik dari mitra. Bantuan yang diberikan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan yang bermanfaat bagi masjid. Salah satu contohnya adalah poster yang berkaitan dengan penelitian yang akan diselenggarakan. Selain itu, evaluasi angket dilakukan untuk mengetahui seberapa bermanfaat program tersebut. Tabel 1 memberikan ringkasan prosentase dari semua jawaban mitra.

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi

No	Pertanyaan	Prosentase
1	Apakah materi yang disampaikan memberikan pengetahuan tambahan bagi Anda mengenai literasi digital?	100%
2	Apakah kegiatan ini dapat memotivasi Anda untuk selalu menjaga keberlangsungan kegiatan literasi digital di Masjid Nurul Islam?	100%
3	Apakah materi yang disampaikan memberikan pengetahuan tambahan bagi Anda mengenai literasi teknologi?	100%
4	Apakah fasilitas pendukung yang diberikan sesuai dengan kebutuhan Anda?	100%
5	Apakah setelah kegiatan pelatihan ini Anda akan berkomitmen untuk menjaga fasilitas yang terdapat pada ruang literasi digital?	100%
6	Secara keseluruhan apakah kegiatan ini dirasakan manfaatnya oleh Anda?	100%
Rata-Rata Prosentase		100%

Hasil evaluasi melalui pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan kebermanfaatan bagi mereka. Kebermanfaatan dirasakan dari segi *knowledge sharing* yang dilakukan oleh tim pelaksana dan bantuan sarana prasarana yang diberikan dalam pembentukan literasi digital bagi kalangan remaja masjid. Dapat dilihat presentasi kepuasan yang dicapai dari kegiatan ini mencapai 100%.

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan asah kreativitas melalui pelatihan pemanfaatan Canva dilakukan sebagai upaya pengembangan diri dan pengenalan literasi digital bagi kalangan remaja masjid memiliki tujuan untuk mengoptimalkan peranan kelompok remaja masjid untuk aktif secara langsung dalam kegiatan literasi digital. Pada kegiatan ini terdapat beberapa tahapan yang telah dilakukan oleh tim untuk mencapai tujuan pelaksanaan kegiatan, diantaranya melakukan observasi, sosialisasi program, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Pada kegiatan pelatihan tim pelaksana melakukan *knowledge sharing* terkait dengan informasi dasar Canva, serta praktek langsung dalam mendesain menggunakan Canva. Untuk mengoptimalkan kegiatan pelatihan tim pelaksana memberikan fasilitas berupa biaya berlangganan Canva Pro sehingga kelompok remaja masjid dapat lebih mengeksplorasi fitur-fitur yang terdapat pada Canva. Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik. Hasil evaluasi kegiatan dari diskusi menunjukkan antusiasme mitra dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Kuesioner terkait evaluasi program juga menunjukkan mitra

merasa kebermanfaatan program dan fasilitas bantuan sarana prasarana yang diberikan dalam menunjang kegiatan literasi digital dan prosentase yang diperoleh 100%. Harapan keberlanjutan program kalangan remaja mampu menghasilkan karya konten positif yang memiliki manfaat baik sebagai media dakwah, media promosi masjid sebagai menjaga kemakmuran masjid. Bahkan harapan keberlanjutan program karya konten remaja di lokasi mitra dapat memiliki nilai jual di kancah nasional melalui kegiatan perlombaan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat; Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi; dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Riset dan Teknologi sebagai pihak pemberi dana untuk pelaksanaan kegiatan. Program kegiatan didanai oleh Program Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Ruang Lingkup Pengabdian Masyarakat Pemula Tahun Anggaran 2025, dengan nomor kontrak induk 123/C3/DT.05.00/PM/2025 dan nomor kontrak turunan perguruan tinggi 077/LL6/PM/AL.04/2025, 84/LPPM-AMIKJTC/PENGABDIAN/VI/2025. Tim pelaksana juga berterima kasih kepada mitra, DKM Masjid, dan kelompok remaja masjid, yang telah berpartisipasi dalam kegiatan. Terima kasih juga tim sampaikan kepada Perguruan Tinggi kami yakni AMIK Jakarta Teknologi Cipta Semarang yang telah berkontribusi dan mendukung tim selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, Iswahyudi Joko Suprayitno, & Asa Aulia Issabilillah. (2024). Peningkatan Kreativitas Remaja Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Proficio*, 6(1), 518–522. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i1.4285>
- Ayu Susilawati, E., Syamsiyah, N., Yahya, Novianti, E., Astuti, E. Y., & Febriana Sesunan, M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Pembelajaran kepada Majelis Taklim Anak Masjid Al Mujahidin Kebon Baru Tebet Jakarta Selatan. *Jeptira*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.70491/jep.v2i1.20>
- Elsyam, S. F., & Haj, H. S. (2024). Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Agama Islam. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 1533–1544.
- Kominfo. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*. Kominfo.
- Kusuma, P. S. B., & Ixfina, F. D. (2023). Learning Society Berbasis Literasi Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Menuju Era 5.0 (Studi Kasus di MI Riyadlotul Uqul Kediri). *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(2), 255–267. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6640>
- Kusumadinata, A. A., Khoulah, K., Fauziah, S. Z., & Wahyuni Sumah, A. S. (2023). Membangun Konsepsi Literasi Digital Kepada Ikatan Remaja Masjid. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 193–200. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.102>
- Nugroho, C. (2021). Pelatihan Literasi Digital dan Produksi Konten Positif Untuk Remaja Masjid Ba'abussalam, Taman Cibaduyut Indah, Kabupaten Bandung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 136–142. <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v4i0.1105>
- Nuryamin, Y., Nurdiani, Si., Rezki, M., & Fahmi, M. (2024). Membuat Desain Flayer Penjualan Dengan Canva Pada Anggota Remaja Masjid Baitul Halim Mampang Prapatan. *Indonesian Community Service Journal of Computer Science*, 1(1), 33–34. <http://eprints.bsi.ac.id/index.php/indocoms/article/view/1894>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi

- Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Prabowo, H. A., Nurisman, H., Rizkiyah, N., Suyana, N., & Widiyanto, S. (2022). Penguatan Literasi Keuangan Dan Pelatihan Wirausaha Untuk Pengurus Karang Taruna. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 802–806. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4660>
- Ramadhan, B. (2020). *Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020*. Teknoia. <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>